

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ**  
**ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
**«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ**  
**КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра теории искусств и эстетики

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«ИСТОРИЯ ВИДЕОАРТА»**

*Уровень высшего образования – магистратура*

*Направление подготовки – 50.04.04 Теория и история искусств*

*Программа подготовки – История искусств и современные арт-практики*

*Форма обучения – очная*

*Год набора 2024 года*

Луганск – 2024

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ОПОП и ФГОС ВО направления подготовки 50.04.04 Теория и история искусств, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 15.06.2017 г. № 562.

Программу разработала: В. В. Смоляр, преподаватель кафедры теории искусств и эстетики.

Рассмотрено на заседании кафедры культурологии Академии Матусовского.

Протокол № 1 от 30.08.2024 г.

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ И. Н. Цой

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «История видеоарта» входит в блок дисциплин, формируемых участниками образовательных отношений и адресована студентам II курса (III семестр) направления подготовки 50.04.04 – «Теория и история искусств» программа подготовки «История искусств и современные арт-практики» Академия Матусовского. Дисциплина реализуется кафедрой теории искусств и эстетики.

Дисциплина логически и содержательно-методически связана с дисциплинами: «Философия культуры» и «Семиотика искусства». Освоение дисциплины будет необходимо при подготовке к процедуре защиты и защите выпускной квалификационной работы.

Дисциплина изучает эволюцию и развитие видеоарта как формы современного искусства. Видеоарт возник на стыке искусства, технологии и культуры в середине XX века и стал одной из наиболее значимых форм визуального выражения. В рамках дисциплины рассматриваются ключевые этапы развития видеоарта, начиная с экспериментов первых художников (например, Нам Джун Пайка) до современных цифровых и интерактивных форм.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, семинарские занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме:

- устная (устный опрос, доклад по результатам самостоятельной работы и т.п.);
- письменная (письменный опрос и т.д.).

Итоговый контроль в форме зачёта.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет **3** зачётные единицы, **108** часов. Программой дисциплины предусмотрены: лекционные занятия – **16** часов, семинарские занятия – **14** часов, самостоятельная работа – **78** часов.

## 2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель преподавания дисциплины:** формирование у обучающихся базовых знаний в области истории видеоарта. Дисциплина призвана формировать у студентов базовое представление об эволюции видеоарта, как формы искусства и дизайна.

**Задачи изучения дисциплины:**

- ознакомление с основными этапами развития видеоарта;
- изучение техники и технологий, используемых в видеоарте;
- анализ ключевых произведений и их создателей;
- развитие навыков критического анализа и рефлексии на тему видеоарта.

## 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «История видеоарта» входит в блок дисциплин, формируемых участниками образовательных отношений и адресована студентам II курса (III семестр) направления подготовки 50.04.04 – «Теория и история искусств» программа подготовки «История искусств и современные арт-практики» Академия Матусовского. Дисциплина реализуется кафедрой теории искусств и эстетики.

Дисциплина логически и содержательно-методически связана с дисциплинами: «Философия культуры» и «Семиотика искусства». Освоение дисциплины будет необходимо при подготовке к процедуре защиты и защите выпускной квалификационной работы.

## 4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО направления подготовки 50.04.04 Теория и история искусств: УК-5.

**Формируемые компетенции:**

№ компетенции	Содержание компетенции	Результат обучения
УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основные этапы и ключевые фигуры в развитии видеоарта, начиная с его зарождения в 1960-х годах и до современных тенденций;</li> <li>– теоретические основы и концепции, лежащие в основе видеоарта, включая его связи с другими видами искусства и культурными явлениями;</li> <li>– культурные, социальные и политические контексты, в которых развивался видеоарт, и как эти контексты влияли на художественные практики;</li> <li>– международные направления и различия в видеоарте, а также влияние глобализации на его развитие.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– анализировать и интерпретировать произведения видеоарта, учитывая их культурный и исторический контекст;</li> <li>– проводить сравнительный анализ произведений видеоарта из разных культур и периодов, выявляя общие и отличительные черты;</li> <li>– критически оценивать влияние культурных, социальных и технологических факторов на развитие видеоарта;</li> <li>– проводить самостоятельные исследования по теме видеоарта, используя различные источники и методы анализа.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– специальной терминологией, используемой в исследованиях видеоарта;</li> <li>– навыками эффективно презентовать свои исследования и анализы в устной и письменной форме, включая использование мультимедийных инструментов.</li> </ul>

## 5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов				
	очная форма				
	всего	в том числе			
		л	с	сп	к
1	2	3	4	5	6
<b>Тема 1.</b> Современное искусство и авангард в кинематографе. Связь авангардного кино и видеоарта.	12	2	1	9	-
<b>Тема 2.</b> Видеоарт и экспериментальная анимация.	12	2	1	9	-
<b>Тема 3.</b> Рождение видеоарта: техническая новинка, сотворившая революцию в визуальном искусстве.	22	2	2	10	-
<b>Тема 4.</b> «Камера на себя»: взаимное обогащение видеоарта и перформанса. «Камера на мир»: видео в борьбе с телевидением.	22	2	2	10	-
<b>Тема 5.</b> Видеоарт и кинематограф: заимствование и взаимодействие.	22	2	2	10	-
<b>Тема 6.</b> Эксперименты с техникой как художественный поиск.	22	2	2	10	-
<b>Тема 7.</b> Категории пространства и времени в видеоарте. Многоканальные инсталляции.	22	2	2	10	-
<b>Тема 8.</b> Российский видеоарт: преобразование смыслов.	22	2	2	10	-
<b>ВСЕГО часов в семестре/дисциплине:</b>	<b>108</b>	<b>16</b>	<b>14</b>	<b>78</b>	<b>-</b>

## 6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1. Лекционный материал

#### **Тема 1. Современное искусство и авангард в кинематографе. Связь авангардного кино и видеоарта.**

Основные этапы развития авангардного кино. Первый французский авангард. «Второй авангард» в европейском кино: импрессионизм, «чистое кино», сюрреализм.

Советский киноавангард: Дзига Вертов, Лев Кулешов, Сергей Эйзенштейн, ФЭКС, Григорий Козинцев и Леонид Трауберг, Владимир Кобрин. Американский авангард. Киноавангард и его взаимосвязь с художественным миром.

#### **Тема 2. Видеоарт и экспериментальная анимация.**

Истоки авангардной анимации. Связь экспериментальной анимации и видеоарта. Первая волна авангардных режиссеров в анимации. Экспрессионистские фильмы Лотты Рейнигер и Бертольда Бартоша. Влияние кубизма, ДаДа и других авангардных течений на азвитие анимации. Фильмы Вальтера Рутмана, Ганса Рихтера, Ман Рея, Викинга Эггелинга. Новаторские идеи Нормана Макларена и Александра Алексева.

Эксперименты в анимации в 1970-е и 1880-е. Современная экспериментальная анимация и видеоарт.

#### **Тема 3. Рождение видеоарта: техническая новинка, сотворившая революцию в визуальном искусстве.**

Акции художников, работавших с «подготовленными» телевизорами. Появление портативной камеры как важная веха в истории искусства. Fluxus и пионер видеоарта Нам Джун Пайк.

#### **Тема 4. «Камера на себя»: взаимное обогащение видеоарта и перформанса. «Камера на мир»: видео в борьбе с телевидением.**

Видеоперформанс как один из главных жанров видеоарта. Связь видеоарта со стратегиями концептуализма. Видео как ключевой медиум для художников, исследующих свое тело как материал искусства.

Роль телевидения в 1960-е в Европе и Америке. Телевидение как важнейшее средство массовой информации, проводник «больших нарративов» общества потребления. Генетическая близость видеоарта и телевидения. Оппозиция видеоарта и телевидения. Разрушение художниками мифов и стереотипов, навязанных телевидением.

#### **Тема 5. Видеоарт и кинематограф: заимствование и взаимодействие.**

Критика видеохудожниками кинематографа как «языка грез» в 1980-90-х годах. Последовательная деконструкция всех составляющих кинофильма, начиная с экрана и заканчивая приемами монтажа. Сближение видео с классическим кино в начале 2000-х годов: эксперименты с повествованием. Постановочность видеоарта.

#### **Тема 6. Эксперименты с техникой как художественный поиск.**

Исследование технических характеристик и уникальных выразительных возможностей видео как одна из главных художественных стратегий в 1970-е. Изучение возможностей монтажа и спецэффектов, движение в сторону виртуальной реальности. Идеи создания «нейрокино» в современных авангардных исследованиях.

## **Тема 7. Категории пространства и времени в видеоарте. Многоканальные инсталляции.**

Исследование категорий пространства и времени в многоканальных видео. Восприятие зрителем полиэкранных произведений: активность нового зрителя, «монтаж» зрителем своего, уникального сюжета.

## **Тема 8. Российский видеоарт: преобразование смыслов.**

Появление видеоарта в России. Видеоарт как часть андеграундного искусства. «Легализация» видеоарта в России в 1990-х годах. Освоение русскими художниками стратегий и приемов видеоарта и выход на мировой рынок к началу 2000-х.

### **6.2. План семинарских занятий**

#### **Семинар №1**

Тема: Современное искусство и авангард в кинематографе. Связь авангардного кино и видеоарта.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие черты авангардного кинематографа перешли в видеоарт?
2. Сравнение ключевых приемов авангардного кино и видеоарта.
3. Как кинематографическое наследие повлияло на формирование языка видеоарта?

Практическая часть: Анализ отрывков из фильмов Луиса Бунюэля и Ман Рэя в контексте влияния на видеоарт.

#### **Семинар №2**

Тема: Видеоарт и экспериментальная анимация.

Вопросы для обсуждения:

1. Что объединяет и различает экспериментальную анимацию и видеоарт?
2. Роль художников-аниматоров (например, Оскара Фишингера) в истории видеоарта.
3. Использование цифровой анимации в современном видеоарте.

Практическая часть: Анализ работ, например, Лен Лая или современных цифровых художников, сочетающих анимацию и видеоарт.

#### **Семинар №3**

Тема: Рождение видеоарта: техническая новинка, сотворившая революцию в визуальном искусстве.

Вопросы для обсуждения:

1. Как доступность портативных видеокамер повлияла на рождение видеоарта?
2. Роль технических инноваций в творчестве Нам Джун Пайка.
3. Каким образом ранний видеоарт противостоял традиционному телевидению?

Практическая часть: Просмотр и обсуждение ранних работ Нам Джун Пайка и Брюса Наумана.

#### **Семинар №4**

Тема: «Камера на себя»: взаимное обогащение видеоарта и перформанса. «Камера на мир»: видео в борьбе с телевидением.

Вопросы для обсуждения:

1. Как видеоарт документировал и обогащал перформанс?
2. Роль видео в политических и социальных протестах.
3. Анализ работы «ТВ-Будда» Нам Джун Пайка.

Практическая часть: Просмотр фрагментов перформансов, интегрированных в видеоарт.

**Семинар №5**

Тема: Видеоарт и кинематограф: заимствование и взаимодействие.

Вопросы для обсуждения:

1. Как видеоарт использует язык кино (монтаж, ракурс, сценарий)?
2. Примеры заимствований из кинематографа в видеоарте.
3. Видеоарт как противоположность коммерческому кинематографу.

Практическая часть: Сравнение фрагментов экспериментальных фильмов и видеоарта.

**Семинар №6**

Тема: Эксперименты с техникой как художественный поиск.

Вопросы для обсуждения:

1. Как технические эксперименты определили развитие видеоарта?
2. Использование аналоговых и цифровых технологий в создании произведений.
3. Роль технологий в расширении выразительных возможностей видеоарта.

Практическая часть: Просмотр и обсуждение работ, созданных с использованием аналоговых и цифровых эффектов.

**Семинар №7**

Тема: Категории пространства и времени в видеоарте. Многоканальные инсталляции.

Вопросы для обсуждения:

1. Как видеоарт исследует категории пространства и времени?
2. Особенности многоканальных видеоинсталляций.
3. Анализ работ Билла Виолы с точки зрения пространства и времени.

Практическая часть: Обсуждение видеоработ, включающих многоканальные инсталляции.

**Семинар №8**

Тема: Российский видеоарт: преобразование смыслов.

Вопросы для обсуждения:

1. Как видеоарт развивался в российском контексте?
2. Влияние российских культурных и социальных реалий на видеоарт.
3. Примеры известных российских видеоартистов и их работ.

Практическая часть: Просмотр и анализ произведений российских художников, например, AES+F или Ольги Чернышевой.

**7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ**

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных докладов.

СР включает следующие виды работ:

- работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
- поиск и обзор литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- выполнение домашнего задания в виде подготовки доклада и презентации по изучаемой теме;
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
- подготовка к семинарским занятиям;
- подготовка к зачету.



## 7.1. Темы докладов (подготовки к семинарским/практическим занятиям)

К каждому семинарскому занятию обучающийся готовит устный доклад на 10-15 минут, сопровождающийся презентацией на 10-15 слайдов. Темы доклада выбираются из таблицы, приведённой ниже.

<b>Тема 1.</b> Современное искусство и авангард в кинематографе. Связь авангардного кино и видеоарта.	1.	Авангард в кино: основные особенности и влияние на последующее развитие видеоарта.
	2.	Как авангардные кинотехники и визуальные приёмы перешли в видеоарт?
	3.	Роль ключевых авангардных фильмов в формировании эстетики видеоарта.
	4.	Сравнительный анализ авангардного кино и видеоарта: что общего и что различного?
	5.	Влияние авангардного кино на концептуальные и визуальные подходы в современном видеоарте.
<b>Тема 2.</b> Видеоарт и экспериментальная анимация.	1.	Экспериментальная анимация как предшественник видеоарта: ключевые этапы и влияния.
	2.	Сравнение методов и подходов в экспериментальной анимации и видеоарте.
	3.	Роль анимации в расширении возможностей видеоарта: примеры успешных синтезов.
	4.	Как технологии и техники анимации повлияли на развитие видеоарта?
	5.	Исследование использования анимационных элементов в видеоарте: от графики до трёхмерного моделирования.
<b>Тема 3.</b> Рождение видеоарта: техническая новинка, сотворившая революцию в визуальном искусстве.	1.	Как появление видеокамер и видеомониторов изменило визуальное искусство?
	2.	Исторический контекст возникновения видеоарта: от первых устройств до признания как жанра.
	3.	Ранние эксперименты в видеоарт: ключевые работы и их влияние на развитие жанра.
	4.	Анализ влияния технических новинок на эстетику и концепцию видеоарта.
	5.	Роль первых видеоарт-проектов в формировании нового подхода к искусству.
<b>Тема 4.</b> «Камера на себя»: взаимное обогащение видеоарта и перформанса. «Камера на мир»: видео в борьбе с телевидением.	1.	Анализ взаимодействия видеоарта и перформанса: как камера стала инструментом самовыражения.
	2.	Роль видеоарта в перформансе: влияние на развитие и популяризацию этого жанра.
	3.	Проблематика и стратегии противостояния видеоарта и телевидения.
	4.	Как видеоарт использует формат "камера на мир" для критики и деконструкции телевидения.
	5.	Взаимное влияние видеоарта и перформанса на формирование новых форм искусства.
<b>Тема 5.</b> Видеоарт и кинематограф: заимствование и взаимодействие.	1.	Методы заимствования кинематографических техник в видеоарте: примеры и анализ.
	2.	Сравнение эстетики и тематического подхода в видеоарте и кинематографе.

	3.	Взаимодействие и конфликт между традиционным кинематографом и видеоартом: что происходит?
	4.	Роль кинематографа в развитии и популяризации видеоарта: от жанровых пересечений до технического обмена.
	5.	Анализ влияния специфических кинематографических жанров на формирование видеоарта.
<b>Тема 6.</b> Эксперименты с техникой как художественный поиск.	1.	Как художественные эксперименты с видеотехникой привели к новым формам видеоарта?
	2.	Влияние инновационных видеотехник на формирование эстетики видеоарта.
	3.	Анализ использования нестандартных технических решений в видеоарт-проектах.
	4.	Технические эксперименты как способ преодоления традиционных художественных границ.
	5.	Роль технического поиска в создании уникальных художественных решений в видеоарте.
<b>Тема 7.</b> Категории пространства и времени в видеоарте. Многоканальные инсталляции.	1.	Исследование концептов пространства и времени в видеоарт-практиках.
	2.	Анализ использования многоканальных инсталляций для создания пространственных и временных эффектов.
	3.	Влияние новых технологий на восприятие пространства и времени в видеоарте.
	4.	Роль зрительского взаимодействия в формировании пространственно-временных характеристик видеоарта.
	5.	Сравнение традиционных и многоканальных видеоарт-работ в контексте восприятия времени и пространства.
<b>Тема 8.</b> Российский видеоарт: преобразование смыслов.	1.	Развитие российского видеоарта: от ранних экспериментов до современного состояния.
	2.	Влияние социальных и политических изменений на тематику и формы российского видеоарта.
	3.	Ключевые российские видеохудожники и их вклад в переосмысление видеоарта.
	4.	Сравнительный анализ российского и западного видеоарта: основные отличия и заимствования.
	5.	Эволюция смыслов и тем в российском видеоарте: как изменялись и развивались идеи.

## 8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ СТУДЕНТОВ

### 8.1. Вопросы к зачёту

1. Что такое видеоарт и как он отличается от традиционного кинематографа?
2. Назовите основных пионеров видеоарта и их вклад в развитие этого направления.
3. Какое значение имела доступность портативных видеокамер для появления видеоарта?
4. Как развитие технологий повлияло на эволюцию видеоарта?
5. Какие художественные течения оказали влияние на формирование видеоарта?
6. Объясните разницу между аналоговым и цифровым видеоартом.
7. Как возникло направление "интерактивный видеоарт" и кто его основоположники?
8. Почему 1960-е годы считаются важной эпохой в развитии видеоарта?
9. Как культура перформанса связана с развитием видеоарта?

10. Объясните роль телекоммуникационных технологий в видеоарте.
11. Какие визуальные техники характерны для видеоарта?
12. Как видеоарт использует элементы монтажа для выражения идей?
13. Что такое сайт-специфичный видеоарт и в чем его особенность?
14. Назовите примеры видеоарта, в которых используются элементы случайности.
15. Как звуковой дизайн и музыка интегрируются в видеоарт?
16. Назовите самые известные работы Билла Виолы и их ключевые особенности.
17. Какие темы исследовал Нам Джун Пайк в своих работах?
18. Объясните значение работы «ТВ-Будда» Нам Джун Пайка.
19. Каковы основные идеи в работах Брюса Наумана?
20. Чем знаменита работа «Video Flag» Дэна Грэма?
21. Как видеоарт использует новые медиа для критики массовой культуры?
22. Объясните, как видеоарт исследует вопросы идентичности и политики.
23. Какие экологические проблемы затрагиваются в современном видеоарте?
24. Как видеоарт взаимодействует с другими формами искусства, например, театром или музыкой?
25. Какую роль играют зритель и его участие в современных формах видеоарта?
26. Как искусственный интеллект используется в современном видеоарте?
27. Какие особенности характерны для видеоарта, созданного с использованием VR (виртуальной реальности)?
28. Как социальные сети изменили восприятие видеоарта?
29. В чем особенности видеоарта, созданного с использованием алгоритмов генерации?
30. Какие вызовы стоят перед современными видео-художниками в эпоху глобализации?

## 9. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины используются следующие методы образовательных технологий:

- методы ИТ – использование Internet-ресурсов для расширения информационного поля и получения профессиональной информации;
- междисциплинарное обучение – обучение с использованием знаний из различных областей (дисциплин), реализуемых в контексте конкретной задачи;
- проблемное обучение – стимулирование студентов к самостоятельному приобретению знаний для решения конкретной поставленной задачи;
- обучение на основе опыта – активизация познавательной деятельности студента посредством ассоциации их собственного опыта с предметом изучения.

Изучение дисциплины «Современные тенденции изучения региональной культуры» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, участия в семинарских занятиях, а также посредством самостоятельной работы с рекомендованной литературой.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В ходе проведения семинарских занятий студенты выступают с докладами по теме семинарского занятия, выступления сопровождаются обсуждением и оценением доклада.

## 10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

### 10.1. Описание шкалы оценивания заданий для самостоятельной работы (подготовки к семинарским/практическим занятиям)

Оценка по номинальной шкале	Характеристики ответа обучающегося
<p><b>Отлично</b> (85-100 баллов)</p>	<p>Содержание доклада соответствует заявленной теме и в полной мере её раскрывает. Тема раскрыта полностью; представлен обоснованный объём информации; изложение материала логично, доступно.</p> <p>На основе представленной презентации формируется полное понимание тематики исследования, раскрыты детали. Презентация полностью соответствует теме, наглядна и информативна, её оформление способствует лёгкому считыванию информации.</p>
<p><b>Хорошо</b> (65-84 балла)</p>	<p>Содержание доклада, за исключением отдельных моментов, соответствует заявленной теме и в полной мере её раскрывает. тема раскрыта хорошо, но не в полном объёме; информации представлено недостаточно; в отдельных случаях нарушена логика в изложении материала.</p> <p>На основе представленной презентации формируется общее понимание тематики исследования, но не ясны детали. Имеются незначительные ошибки и/или недочёты в подборе визуальных материалов презентации.</p>
<p><b>Удовлетворительно</b> (55-64 балла)</p>	<p>Содержание доклада лишь частично соответствует заявленной теме.</p> <p>Раскрыта малая часть темы; поиск информации проведён поверхностно; в изложении материала отсутствует логика. Имеются значительные ошибки и/или недочёты в подборе визуальных материалов презентации.</p>
<p><b>Неудовлетворительно</b> (0-63 балла)</p>	<p>Доклад не соответствует заявленной теме или отсутствует вовсе. Тема не раскрыта, в изложении материала отсутствует логика. Презентация отсутствует, либо не соответствует теме доклада.</p>

Распределение баллов на доклад с презентацией: 100 баллов = 60 баллов (содержание доклада) +30 баллов (презентация) +15 баллов (выступление).

## 10.2. Описание шкалы оценивания ответа на зачете

Оценка по номинальной шкале	Описание уровней результатов обучения
<b>ЗАЧТЕНО</b>	<p>Студентом в течение семестра выполнены все самостоятельные работы (доклады с презентациями).</p> <p>Студент владеет знаниями предмета в полном объеме учебной программы, достаточно глубоко осмысливает дисциплину; самостоятельно, в логической последовательности и исчерпывающе отвечает на вопросы, подчеркивая при этом самое существенное, умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделять в нем главное, устанавливать причинно-следственные связи.</p>
	<p>Студентом в течение семестра выполнены все самостоятельные работы (доклады с презентациями).</p> <p>Студент владеет знаниями дисциплины почти в полном объеме программы (имеются пробелы знаний только в некоторых, особенно сложных разделах); самостоятельно и отчасти при наводящих вопросах дает полноценные ответы на вопросы; не всегда выделяет наиболее существенное, не допускает вместе с тем серьезных ошибок в ответах.</p>
	<p>Студентом в течение семестра выполнены более 75% самостоятельных работ работы (доклады с презентациями).</p> <p>Студент владеет основным объемом знаний по дисциплине; проявляет затруднения в самостоятельных ответах, оперирует неточными формулировками; в процессе ответов допускаются ошибки по существу вопросов.</p>
<b>НЕ ЗАЧТЕНО</b>	<p>Студентом в течение семестра выполнено менее 75% самостоятельных работ (доклады с презентациями). Студент не освоил обязательного минимума знаний предмета, не способен ответить на вопросы даже при дополнительных наводящих вопросах.</p>

## 11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

### *Основная литература:*

1. Агрatina, Е. Е. Искусство XX века: учебник и практикум для вузов / Е.Е. Агрatina. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 317 с.
2. Аксёнова, А. С. Искусство XX века. Ключи к пониманию : события, художники, эксперименты / А. Аксёнова. – М. : Эксмо, 2022. – 208 с.
3. Бычков, В.В., Маньковская, Н.Б., Иванов, В.В. Триалог. Живая эстетика и современная философия искусства : монография. – Москва : Прогресс-Традиция, 2012. – 840 с.
4. Гомперц, У. Непонятное искусство. От Моне до Бэнкси / Уилл Гомперц; пер. с англ. И. Литвиновой. – М.: Синдбад, 2018. – 464 с.
5. Гуцин, С. Современное искусство и как перестать его бояться / Сергей Гуцин, Александр Щуренков. – М. : Издательство АСТ, 2018. – 240 с. : ил.
6. Деникин, А. А. ВидеоАрт/Видеохудожники / А. А. Деникин. – М.: Videoart digital std., 2013. – 110 с.

7. Джеуза, А. История русского видеоарта : В 3 т. Т.1 / А. Джеуза. – М. : Московский музей современного искусства, 2007. – 187 с.
8. Джеуза, А. История русского видеоарта : В 3 т. Т.2 / А. Джеуза. – М. : Московский музей современного искусства, 2009. – 107 с.
9. Джеуза, А. История русского видеоарта : В 3 т. Т.3 / А. Джеуза. – М. : Московский музей современного искусства, 2010. – 146 с.
10. Манович, Л. Цифровое искусство / Л. Манович ; пер. с англ. Д. Кульчицкая. – М.: Ad Marginem, 2018. – 400 с.
11. Маньковская, Н. Б., Бычков, В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации: учебное пособие / М. : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2011. – 208 с.
12. Пол, К. Цифровое искусство / К. Пол ; пер. с англ. А. Глебовская. – М.: Ad Marginem, 2017. – 272 с.
13. Раш, М. Новые медиа в искусстве / М. Раш ; пер. с англ. Д. Панайотти. – М.: Ad Marginem, 2018. – 256 с.
14. Старусева-Першеева, А. Видеоарт. Монтаж зрителя / А. Старусева-Першеева. – М. : Пальмира, 2022. – 420 с.
15. Ходж, С. Главное в истории современного искусства. Ключевые работы, темы, направления, техники / С. Ходж ; пер. с англ. А. Строкиной ; науч. ред. А. Шапочникова. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 224 с.
16. Хьюз, Р. Шок новизны / Р. Хьюз ; пер. с англ. О. Серебряной, П. Серебряного. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2021. – 448 с.

*Дополнительная литература*

1. Антология российского видеоарта. / Составление и общая редакция Алексея Исаева. – Москва, 2002. – 204 с.
2. Мифология медиа: Опыт исторического описания творческой биографии. Алексей Исаев (1960-2006) : сборник / сост. Л. Бредихина, О. Шишко. – М. : Новое литературное обозрение, 2013. – 464 с.
3. Разлогов, К.Э. Кинопроцесс XX – начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. – М.: Академический проект; Трикста, 2016. – 640 с.
4. Расширенное кино / под ред. А. Литвиновой. – М.: Издание Центра культуры и искусств «МедиаАрт Лаб», Московского музея современного искусства и Центра современной культуры «Гара », 2011. – 200 с.
5. Baird D. Matthew Barney: The Cremaster Cycle. – The Brooklyn Rail, April-May, 2003.
6. Bouman, M. A broken piece of an absent whole: experimental video and its spaces of production and reception. – New York: Rochester, University of Rochester, 2008.
7. Campany D. The cinematic: documents of contemporary art. — London: The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007. 10. Hall D., Fifer S.J. Illuminating video: an essential guide to video art. – 1990. 11. Martin S. Video art. – London: Taschen, 2006.

## **12. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. Для проведения лекционных и практических занятий используются специализированное оборудование, учебный класс, который оснащён аудиовизуальной техникой для показа визуальных методических материалов и презентаций студенческих работ.

Для самостоятельной работы студенты используют литературу читального зала библиотеки Академия Матусовского, имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии, а также возможность использования компьютерной техники, оснащенной необходимым программным обеспечением, электронными учебными пособиями и законодательно-правовой и нормативной поисковой системой, имеющий выход в глобальную сеть Интернет.